



**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité**

**I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**  
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

**II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

**Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.**

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.



# TABLE DES MATIÈRES

<b>Commandes</b> .....	<b>2</b>
<b>Système triangulaire</b> .....	<b>3</b>
<b>Écran de jeu</b> .....	<b>4</b>
<b>Avant de commencer</b> .....	<b>6</b>
<b>Jeu en ligne</b> .....	<b>7</b>
<b>Crédits</b> .....	<b>8</b>
<b>Garantie</b> .....	<b>12</b>
<b>Service après-vente</b> .....	<b>13</b>

Conception manuel : Satoshi Yamaguchi (Happy Valley)

Toutes les images proviennent d'une version de développement du jeu.

Des différences mineures par rapport à la version finale peuvent apparaître.

©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. Team NINJA. Tous droits réservés.

# Commandes



\*Commandes type A affichées. Vous pouvez modifier la configuration de la manette dans OPTIONS > COMMANDES > MANETTE.

\*Hors combat, reportez-vous aux commandes affichées dans la partie inférieure droite de l'écran pour voir quelles commandes sont disponibles.



# Systeme triangulaire

La frappe est prioritaire sur la projection. Lorsque l'on vous saisit pour vous projeter, il est possible d'annuler la tentative avec une frappe.



La projection a priorité sur la prise. Lorsque l'on vous saisit pour une prise, il est possible d'annuler la tentative avec une projection.



La prise est prioritaire sur la frappe. En état critique, votre seule défense contre un adversaire est la prise.



Utiliser un coup prioritaire pour annuler le coup moins prioritaire de l'adversaire s'appelle un « contre supérieur ». Cependant, c'est le timing des coups qui détermine si la touche est normale, s'il s'agit d'un contre ou d'un contre supérieur. Les contres supérieurs infligent 50 % de dégâts de plus que les coups normaux.

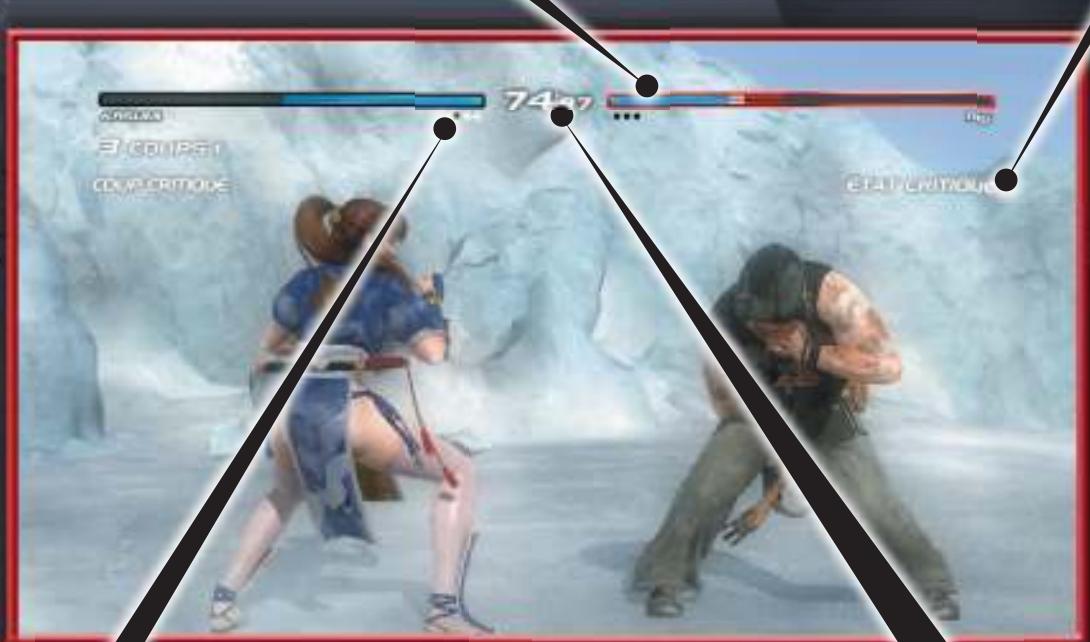
<b>FRAPPES</b>	Coups de pied et coups de poing portent le nom de « frappes ». Les frappes constituent les briques de base des coups. Les frappes peuvent être hautes, à mi-hauteur et basses.
<b>PRISES</b>	Réalisez la prise adéquate pour arrêter l'attaque de votre adversaire et contre-attaquer avec l'un de vos propres coups.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>↖ <b>H</b> contre les frappes hautes</li> <li>← <b>H</b> contre les coups de poing à mi-hauteur</li> <li>→ <b>H</b> contre les coups de pied à mi-hauteur</li> <li>↙ <b>H</b> contre les frappes basses</li> </ul>
<b>PROJECTIONS</b>	Si votre adversaire garde, servez-vous d'une projection pour passer sa défense. Vous pouvez projeter en étant debout ou accroupi. Observez la posture de votre adversaire et utilisez la bonne projection.
<b>GARDES</b>	La garde permet de bloquer la frappe de l'adversaire. Gardez debout pour bloquer les coups visant le haut du corps. Gardez accroupi pour bloquer les coups visant les jambes et les pieds. Si vous parvenez à garder, vous ne subirez pas de dégâts.
<b>PAS DE CÔTÉ</b>	Le pas ce côté permet de se décaler latéralement rapidement pour éviter une frappe directe de l'adversaire. Vous pouvez frapper en faisant un pas de côté.

# Écran de jeu

## Jauge de vie

Indique la vie qui reste au personnage. Elle descend à chaque coup reçu. Lorsqu'elle atteint 0, vous êtes K.O. et vous perdez le round.

La jauge devient rouge quand il ne reste plus que 50 % de vie. Indique que vous pouvez exécuter un coup puissant.



## Compteur de round

Un cercle s'illumine pour chaque round que vous avez gagné. Vous remportez le match quand tous vos cercles sont allumés.

## Temps

Temps restant avant la fin du round. À zéro, le joueur ayant le plus de vie est le gagnant.



## Statut

Afiche les informations sur le personnage, comme le nombre de combos réalisés.

### ÉTAT CRITIQUE

Le personnage titube suite à un coup de son adversaire. Il ne peut faire que des prises. Lorsque vous titubez, vous ne pouvez pas être projeté.

### COUP CRITIQUE

Le personnage a porté un coup qui a mis son adversaire en état critique.

### CONTRE-FRAPPE

Le personnage a placé une frappe au moment où son adversaire amorçait son coup. C'est le moment d'exécuter un combo aérien !

### CONTRE-FRAPPE +

Le personnage a placé une frappe au moment où son adversaire amorçait une projection.

### CONTRE-PRISE

### CONTRE-PRISE +

Le personnage a placé une prise au moment où son adversaire amorçait une frappe.

### CONTRE-PROJECTION

Le personnage a placé une projection au moment où son adversaire amorçait une projection.

### CONTRE-PROJECTION +

Le personnage a projeté son adversaire au moment où celui-ci tentait une prise.

### CRITIQUE BURSTI

Le personnage ne peut ni garder, ni bloquer. Il est sans défense. Cela se produit en portant un coup d'impact critique qui inflige plus de dégâts que ne peut le supporter la jauge de vie lors d'un état critique.

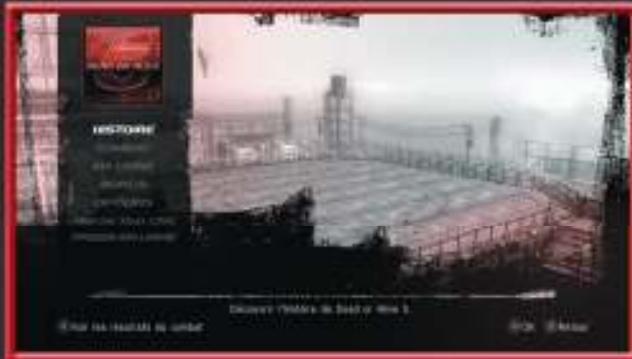
### COUP PUISSANT

Le personnage a réussi un coup puissant. Ce type de coup inflige de lourds dégâts.



# Avant de commencer

## Démarrer la partie



- 1 Insérez le disque de DEAD OR ALIVE 5.
- 2 Appuyer sur la touche START sur l'écran de titre pour afficher le menu Principal.
- 3 Sélectionnez un style de jeu.

## Menu

<b>HISTOIRE</b>	Suivez les personnages au long d'une histoire et apprenez les bases du combat.
<b>COMBAT</b>	Affrontez le système ou un autre joueur. Vous pouvez également vous entraîner aux coups et aux combos ici.
<b>EN LIGNE</b>	Connectez-vous au réseau et affrontez d'autres joueurs à travers le monde.
<b>BONUS</b>	Visionnez les ralentis et les photos que vous avez sauvegardés.
<b>OPTIONS</b>	Réglez les paramètres du jeu.
<b>Marché Xbox LIVE</b>	Se connecter au marché Xbox LIVE.
<b>PASSE EN LIGNE</b>	Saisissez un mot de passe en ligne.

## Sauvegarde et chargement

La sauvegarde des données est automatique en mode Histoire, après les combats et lorsque vous modifiez les paramètres de jeu. Ces données de jeu sont chargées au lancement du jeu.

\*100 Ko d'espace libre sont requis pour sauvegarder la partie.



# Jeu en ligne

Affrontez d'autres joueurs.

Selectionnez Rechercher pour trouver un salon ou Créer pour créer le vôtre. En créant votre salon, vous pouvez sélectionner différents paramètres de jeu.



Le jeu en ligne requiert un accès haut-débit et un compte Xbox LIVE.

Pour utiliser les fonctionnalités en ligne, vous devez disposer d'un Passe en ligne.

Reportez-vous au dos de couverture de ce manuel pour plus d'informations.



## Menu

<b>MATCH SIMPLE</b>	Participez à un combat dans une région et avec un nombre de rounds donnés. Le rang n'est pas affecté.
<b>MATCH DE CLASSEMENT</b>	Participez à un combat suivant le rang des joueurs (niveau de compétence). Victoires et défaites affectent le rang.
<b>SALON</b>	Combattez dans un salon pouvant accueillir 16 joueurs. Vous pouvez aussi assister aux matchs et discuter. Le rang n'est pas affecté.
<b>TABLEAU DES CHAMPIONS</b>	Voir le classement.
<b>LISTE DES COMBATTANTS</b>	La liste des combattants que vous avez enregistrés. Sélectionnez un combattant à défier.

**Rendez-vous à l'adresse URL ci-dessous pour remplir notre questionnaire produit :**

**<http://www.tecmokoei-europe.com/survey/doa5/>**

# Crédits

Producteur	Yosuke Hayashi	Responsables conception jeu	Takeshi Omori Takayuki Saga Manabu Nagasaki	Concepteurs personnages	Shuichi Wada Hiromi Tsukazaki
Directeur	Yohei Shimbori				Hiroyuki Yazaki Natsuko Kawakami
Direction artistique et scénario	Yutaka Saito	Responsable caméra temps réel	Akio Oyama		Hideaki Takahashi Yasuaki Suzuki Machiko Hara Nozomi Furuta
Chef de projet	Kohei Shibata	Responsable localisation	Peter Garza		Kana Yamamoto
Responsable de l'ingénierie	Yasunori Sakuda	Concepteurs	Motohiro Shiga Takeshi Suzuki Tsuyoshi Iuchi Masayuki Terao Tetsuya Nitta Gaku Arai Masaki Toyoda Ryuusuke Kanda	Concepteurs environnement	Ryosei Muraki Koichi Yabata Tadashi Kawabe Chihiro Ootaka Kaori Kobayashi Sachiko Namba Yasuyuki Sato Rie Motonari Hiroyuki Kato Atsushi Goto
Responsables graphismes personnages	Hirohisa Kaneko Haruhiko Shikata				
Responsables graphismes environnement	Hideki Niimi Kensaku Tabuchi Shunsuke Fujita		Hidekazu Asada Kazunori Ogura Satoshi Ogata Shigeru Nagamatsu		
Responsables des animations	Kosuke Wakamatsu Yoshiro Tachibana	Programmeurs	Yoshihiro Kimura Takashi Watanabe Yuichiro Watanabe Takayuki Teruya Yuta Yamazaki Haruhisa Ito Takahiro Onuki Daisuke Oikawa Wataru Iwasaki Junichi Koyama Tomoya Sakashita Masato Naito Kazuki Iwana Kenichi Uchiyama	Animation	Katsuhiro Yamauchi Chitose Sasaki Ryoji Abe Hideki Saito Takaaki Kurosawa Masayuki Fukushima Toshiaki Kondo Kenta Kawano Hiroyisa Togase
Responsable des cinématiques temps réel	Yoshiteru Tomita				
Responsables des effets graphiques	Takamitsu Watanabe Osamu Yazu			Concepteurs effets	Naoki Yamamoto Takehiko Kanaoka
Conception et direction sonore	Makoto Hosoi				Kazuki Osada Hiroyuki Kimura Akihiro Hayano Kazuya Fujii
Responsable graphismes techniques	Naoya Okamoto		Masaaki Komatsu Tomohito Hanou Hiroshi Mochidome		Mitsuaki Uchida
Responsable interface	Masayuki Sasamoto	Assistance à la programmation	Kojiro Seino Katsuyuki Okura Hiroya Usuda Yutaro Takahashi Hirotaka Kataoka Shota Nagata	Assistance effets visuels	Kazutaka Kato
Responsable programmation graphique	Yuki Satake				Jiro Yoshida
Responsables programmation	Takeshi Kawaguchi Yoshinobu Suzuki Takeshi Mizobe		Tomoya Ichikawa Yasuhiro Nakamoto Hiroyuki Nishi Mizuki Yamamoto Takafumi Imanaga Kenichi Saito Mikiyasu Kambayashi Masaki Shibuya Shimpei Minato Tatsuro Orikasa	Cinématiques temps réel et caméra temps réel	Daisuke Inari Shuichi Okada Kazuhiro Nishimura Yoshinori Kobayashi Yoshiki Horiuchi Katsuyuki Shimizu Yoshikatsu Yoshizawa Ikuo Harigai Shinichi Nakamura Takahiro Yadori
Responsables programmation bibliothèques	Taihei Obara Masanao Kimura				
			Michihiro Sato	Artiste technique	Masaru Ueda Yusaku Kamekawa
			Atsushi Nakano		



Graphisme interface Yuki Nakajima

Images conceptuelles Tsutomu Terada  
Tetsuya Amabiki  
Chifumi Suzuki  
Kazuhiro Higuchi  
Mariko Hirokane  
Yukiko Maruyama

Conception du son Shigekiyo Okuda  
Hiroaki Takahashi  
Mari Yoshida  
Yosuke Kinoshita

Bruitages Atsuo Saito

Musique Yojiro Yoshimatsu  
Ayako Toyoda  
Masako Otsuka

Responsables AQ Manabu Kiguchi  
Takayuki Nishikawa

Directeur studio Yoshinori Ueda

#### Voix japonaises

KASUMI Houko Kuwashima  
AYANE Wakana Yamazaki  
HAYATE Hikaru Midorikawa

RYU HAYABUSA Hideyuki Hori

HELENA Yuka Koyama

CHRISTIE Kotono Mitsuishi

LA MARIPOSA Maaya Sakamoto

HITOMI Yui Horie

BAYMAN Banjo Ginga

KOKORO Ayako Kawasumi

JANN LEE Nobutoshi Canna

LEIFANG Yumi Touma

TINA Yuko Nagashima

BASS Kenta Miyake

ZACK Bin Shimada

ELIOT Junki Minagawa

GEN FU Chikao Ohtsuka

BRAD WONG Unsho Ishizuka

RIG Hiroki Touchi

MILA Ryoko Shiraishi

AKIRA Miki Shinichiro

SARAH Lisle Wilkerson

PAI Minami Takayama

DONOVAN Moriya Endo

VOIX SYSTÈME Peter Garza

Responsable effets visuels Masami Nikaido

Modification effets visuels Takuya Okuwaki

Directeur animation Ryuchi Snow

Animateur Shoko Kitamura

Animateur Takashi Kawamura

Animateur Yumiko Takahashi

Caméra Motion Capture NAGISA.Kamiyama

Gestuelle Suiken TAKAYUKI.Kamiyama

Équipe son  
Producteur son Ryuzi Kitaura

Musique : [ The Storied Journey of the Boy and the Drunk ]

co-produit par D-Rockets & Graphicbeat

Musique de Hiroshi Motokura

Musique : [ False Fate ]

co-produit par D-Rockets et RASHINBUN

ENTERTAINMENT

Musique et instruments Lotus Juice

Thème de fin : [ I'm a Fighter ]

co-produit par D-Rockets et RASHINBUN

ENTERTAINMENT

Enregistré par Lotus Juice et HanaH

Musique : [ Let's get it ]

co-produit par D-Rockets et RASHINBUN

ENTERTAINMENT

Musique de Lotus Juice et Yuya Kubo

Enregistré par Ichi-Go

#### Post Production

SKIP CITY Sai-no-kuni Visual Plaza/DIGITAL SKIP

STATION, INC.

#### SHIROGUMI INC.

Producteur Hiromasa Inoue

Producteur exécutif Masayo Ono

Directeur graphismes Chihiro Hashimoto

Art numérique Kaori Obara

Shinji Kato

Yasushi Shimajiri

Kazuki Watanabe

Daisuke Minatoya

Ayano Miki

Assistant producteur Mie Takenaka

#### STORYBOARD

tuetue Kombinato. Kiyoshi Okuyama

#### MOTION CAPTURE

Neo Agency Co.,Ltd.

Coordination des acteurs Motion Capture Masaru Ikata

Direction des acteurs Motion Capture Nobutoshi Takahashi

Acteurs motion capture Katsuyuki Yamazaki  
Yasunari Kinbara

Kentarou Shimazu  
Asuka Yoshikawa

Akemi Hirota  
Hiromi Shinjo

Nobuhiro Inohara  
Kenji Satou

Hiromasa Masuda  
Kazuhiro Inoue

#### KATSUGEKIZA Inc.

Acteurs motion capture Wataru Koga

Keiichi Wada  
Tony Hosokawa

Yuka Hino  
Ayako Hino

Hiroko Yashiki  
Motoki Kawana

Yutaka Kambe  
Akira Sugihara

#### IMAGICA Corp.

Producteur motion capture Tetsuya Kobayashi

Direction motion capture Yoshiko Koyama

Édition motion capture Gaku Ohtsu

Lees TKD Jong Mok Lee

Tomoyasu Kataoka

#### TRADUCTION DU JEU

Rubicon Solutions, Inc

Bayard Co., Ltd

#### ENREGISTREMENT DES VOIX JAPONAISES

AONI PRODUCTION CO.,LTD.

MIT STUDIO

#### ENREGISTREMENT DES VOIX ANGLAISES

Cup of Tea Productions Danielle Hunt

Lainie Bushey

Sam Riegel

Patrick Seitz

#### DEBUG

Pole To Win Co., Ltd.

Pole To Win America, Inc.

#### POLICES DE CARACTÈRES

Les polices de caractères incluses sont développées exclusivement par DynaComware.

KOUEI SIGN WORKS CO.

#### EN COLLABORATION AVEC

TECMO KOEI TIANJIN SOFTWARE CO., LTD.

#### CINÉMATIQUES TEMPS RÉEL

D-Rockets

Équipe cinématiques

Directeur cinématiques Ryuzi Kitaura

DEAD OR ALIVE 5



#### ÉDITION JAPONAISE

**Manuel** Miyuki Kamei  
**Graphisme** Jyumpei Yamamoto  
Daisuke Hano

**Web Design** Hidenobu Kawabata

**Relations publique et marketing** Hiroshi Murai  
Hideyasu Matsuo

**Business Development** Takuya Negishi

#### ÉDITION AMÉRIQUE DU NORD

**TECMO KOEI AMERICA Corporation**  
**VP senior et directeur des ventes** Amos Ip  
**Directeur marketing** Sean Corcoran  
**Coordination des ventes** Jae Chang  
**Responsable de production** Shinka Umezaki  
**Contrôleur** Tad Saito

**ONE PR**  
**Principal** Jeane Wong  
**Directeur RP** Kjell Vistad  
**Coordination RP** Zachary Gunnell

#### ÉDITION EUROPÉENNE

**TECMO KOEI EUROPE LIMITED**  
**Directeur des ventes** Tom Vickery  
**Directeur marketing et RP** Marilena Papacosta  
**Community Manager** Chin Soon Sun  
**Directeur général** Yasutomo Watanabe

#### ÉDITION TAIWAN/ASIE

**TECMO KOEI TAIWAN CO., Ltd.**  
**VP senior et directeur des ventes et du marketing** Sammy Liu

#### ÉDITIONS ÉTRANGÈRES

**Développement international** Yukinori Yokoyama  
Timothy Horst  
Ina Liau

**Marketing global** Hiroshi Suzuki  
Yasushi Tani  
Tomohiro Tanimura

**Développement global** Hidekiyo Kobayashi  
Takahiro Yamamoto  
Shih Ping Lien  
Carol Suzuki

**Coordination** Marko Bursac

**Directeur de la création** Tom Lee

**Coordinateur** Toru Akutsu

#### REMERCIEMENTS

**SEGA AM2 Virtua Fighter5 Team**

**The Fighters** Ashitano-Tetsujin  
Vanessa Arteaga  
Sebastian "Chosen1" Burton  
Marie "Kayane" Norindr  
Emmanuel "Master" Rodriguez  
Adande "sWooZie" Thorne  
Paul "Rabies" Santoro  
Gem Tumbaga

**"Showdown"**  
Ecrit, produit et joué par  
Sebastian "Chosen1" Burton

**IPL** Erik "Rikuto" Argetsinger  
Robb Chiarini Jr  
Bryan "Dr. Dogg" Dawson  
Kat "Mystik" Gunn  
David Ting

**Vainqueurs Make Your Move** AKA  
Demo-Kun  
Juanes  
Master Ari  
Michitena  
Mr. Wah  
rapgeekman

Rosiak freeman  
Laurent  
TheALEXdoa  
Tyappi  
YOU

**Tout le monde** Yazan Ammari  
Revell "HurricaneRev" Dixon  
Jeremy "Black Mamba" Florence  
Khaled "EmperorCow" Habbab  
Morris Hunter  
Matt Ponton  
Carl "Perfect Legend" White

Crisp Branding Agency  
DOA Central  
Enzyme Testing Labs Inc.  
Free Step Dodge  
Insert Coin Clothing  
Prima Games  
Unequalled Media  
Alisa Faber  
Pierre Guijarro  
Hiroya Kakehata  
Yuri Ito  
Riho Tsurumaki

Toute l'équipe Team NINJA

Akira, Sarah, Pai characters © SEGA.  
Virtua Fighter is either a registered trademark or trademark of SEGA Corporation.





# Garantie limitée à 90 jours

(Pour tout produit acheté au Royaume-Uni et en Europe)

TECMO KOEI EUROPE LTD. garantit ce disque contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît au cours de cette période de garantie de 90 jours, TECMO KOEI EUROPE LTD. remplacera ou réparera gratuitement le disque défectueux.

Pour bénéficier de cette garantie :

1. Inscrivez-vous sur notre site d'enregistrement en ligne :  
<http://www.tecmokoei-europe.com/> (site Web en anglais uniquement).
2. Conservez la facture indiquant la date d'achat du produit, ainsi que le code CUP (code-barres) situé sur la boîte du jeu.
3. Si la garantie de votre jeu est prise en charge par un magasin, retournez le disque du jeu à ce dernier.
4. Si des problèmes techniques surviennent au cours des 90 jours de garantie, ils ne seront pas couverts par la garantie du magasin où vous avez acquis votre jeu. Dans ce cas, contactez le service après-vente de TECMO KOEI EUROPE LTD. au +44 (0) 1462 476130, entre 9H et 17H, du lundi au vendredi. Prix d'un appel téléphonique vers le Royaume-Uni. Service en anglais uniquement.
5. Si votre responsable service après-vente n'est pas habilité à résoudre votre problème par téléphone, il vous sera alors communiqué un numéro d'autorisation de retour (Return Authorisation Number). Notez ce dernier sur l'emballage du disque de jeu défectueux, et indiquez vos nom et adresse complets ainsi que votre numéro de téléphone. Optez pour une enveloppe recommandée et prépayée garantie en cas de perte ou d'avarie, joignez le double de votre facture et le code CUP (code-barres) avant expiration de la garantie et expédiez le tout à l'adresse ci-dessous :

TECMO KOEI EUROPE LTD.  
Unit 209a, The Spirella Building  
Bridge Road  
Letchworth Garden City  
Hertfordshire SG6 4ET  
United Kingdom

Prévoyez 28 jours à compter de la date d'expédition avant de recevoir votre disque de jeu. Cette garantie n'est pas valable si le disque a été endommagé par négligence, accident, usage abusif ou s'il a été modifié après son acquisition.



## Service après-vente

TECMO KOEI EUROPE LTD. a fait tout son possible pour s'assurer de la fiabilité de ce produit et qu'il fonctionne correctement. Toutefois, si vous rencontrez des difficultés techniques lors de l'installation ou de l'utilisation de ce produit, veuillez contacter TECMO KOEI EUROPE LTD. à l'aide des coordonnées ci-dessous. Aucune aide en ligne ou par téléphone concernant les aspects non-techniques de ce produit ne vous sera fournie.

[contact@tecmokoei.co.uk](mailto:contact@tecmokoei.co.uk)

+44 (0) 1462 476130



DEAD OR ALIVE® 5 ©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA. Tous droits réservés. DEAD OR ALIVE, TECMO, Team NINJA et le logo Team NINJA sont des marques déposées de TECMO KOEI GAMES CO., LTD. Le logo KT est une marque déposée de TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD. Tous droits réservés. Publié par TECMO KOEI EUROPE LTD. et développé par Team NINJA.